GOLDEN PROGRAM

18 GIOCHI

12 UTILITY

PER IL VOSTRO CBM 64

2 TOTO SISTEMI PER DIVENTARE MILIARDARI

1 CASSETTA VERGINE PER IL FAI-DA-TE

Supplemento a I MAGNIFICI SETTE n. 5, anno I

INCREDIBILE

Ne siamo sicuri, deve essere per forza il commento che il vostro edicolante ha sentito quanto avete aperto la confezione di Golden Program e vi siete beati nel constatare che ancora una volta avevate speso bene i vostri soldi. Stavolta avete obiettivamente fatto un grosso investimento ma il risultato crediamo che vi avrà premiato. Infatti con questa accattivante confezione avete la possibilità di sfruttare al massimo le caratteristiche di killer dello spazio. Non mancano nei 18 giochi proposti i momenti magici dello 'sparaspara' così come abbiamo voluto alcuni giochi, come Helicopter, che necessitano di grande attenzione. Che non sia un gioco facile lo avete capito da soli quando vi siete accorti che abbiamo dedicato ben tre preziose pagine alla spiegazione del gioco ma siamo certi che preferite una spiegazione completa e poche frettolose note di commento. Così come tra le 12 utility che vi abbiamo scelto vi sono alcune di esse che non necessitano di grandi note. Abbiamo pertanto fatto a meno di sciocche ripetizioni di quanto potevate trovare facendo girare l'utility sul computer. Per il Monitor in linguaggio macchina invece era necessario un po' di spazio e quindi lo abbiamo trovato. Crediamo che sia stato anche di vostro gradimento la cassetta vergine. Vi potrete registrare i programmi che scaturiranno certamente dall'uso delle utility. E che dire dei due programmi di Totocalcio? Nulla. Vi chiediamo però un piccolissimo piacere. Se mai vincerete qualcosa con la giusta combinazione di Milan, Inter e Juve, fatecelo sapere. Sarà bellissimo poter pubblicare la foto del vincitore del 12 o del 13 ottenuto con i nostri sistemi. Se assieme alla foto vorrete aggiungere qualche mancia meglio. Se no pazienza e auguri lo stesso. Ciao e arrivederci al prossimo Special!!!

Il Direttore

GOLDEN PROGRAM - Supplemento a **I MAGNIFICI SETTE** n. 5
Dir. Resp. Elvio Fantini
Edisione Società SIPE srl - via Koristka, 8 - 201254 Milano
Registr. presso il Trib. di Milano n. 62 del 11-2-85 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano 32 - Milano - Stampa S.P.V. - Sesto Ulteriano (MI)

SOMMARIO

Nella PRIMA CASSETTA troverete:

LATO A

- SHERIFF
- TENNIS
- SECRET AGENT
- CASTLE
- HELICOPTER
- KONGO II

LATO B

- PEGASO
- LABIRINTO SUBACQUEO
- CELLE FRIGORIFERE
- POLLINE
- ERCOLE
- MASSI

Nella SECONDA CASSETTA troverete:

LATO A

- RAID STELLARE
- SUPER FLIPPER
- LA TESTA
- GURU
- IL CAVERNICOLO
- ROLLERBALL

LATO B

(UTILITY) - ARCHIVIO - MONITOR LM - OROLOGIO CBM 64 - EASY TEXT - SUPER SORT - CONTEGGIO VISENTINI - ARCHIVIO DISCHI - TASTI FUNZIONE - GESTIONE INDIRIZZI - GESTIONE MAGAZZINO - GESTIONE FATTURE - CONTEGGIO EQUO CANONE

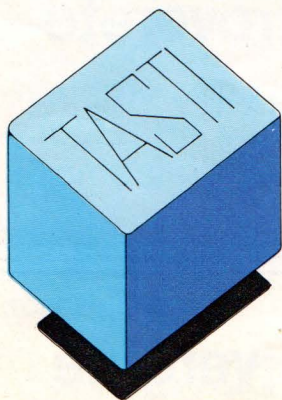
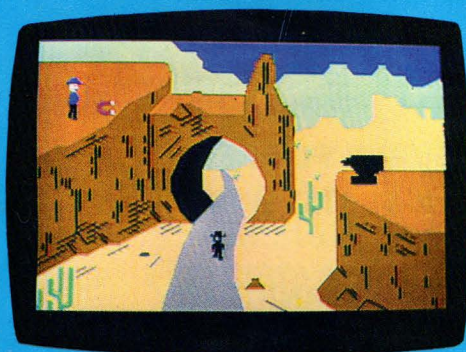
Nella TERZA CASSETTA troverete

LATO A TOTOCALCIO PROGRAMMA 1

LATO B TOTOCALCIO PROGRAMMA 2

La QUARTA CASSETTA è vergine

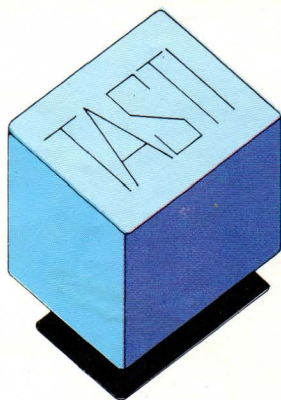
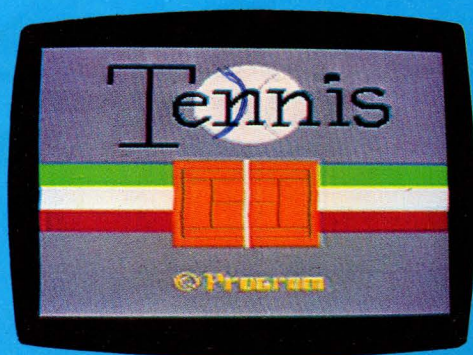
SHERIFF

Un uomo solo in mezzo alla vastità dei gran canyon e ai pericoli del West. Ha una fida Colt e tanta immaginazione per cercare di eliminare i suoi peggiori nemici ma quasi sempre la sua velocità di reazione non è sufficiente per portare a casa la pelle. Sembra una trama tratta pari pari da un western-spaghetti di casa nostra. Forse lo è in quanto Sheriff è la storia di una sceneggiatura in tanti episodi di un western i cui momenti principali sono la Bomba due, il Balzo della pietra, il Cannone eccetera.

JOYSTICK PORTA 2

tasti ridefinibili

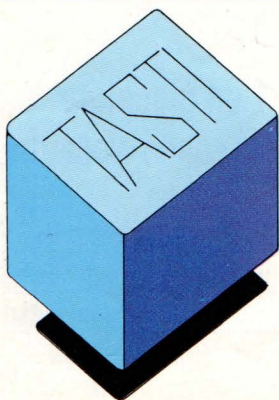
30
(158) - 83

TENNIS

È la Coppa Davis il sogno di tutti i tennisti. Con questo gioco anche i sogni possono diventare realtà. Per giocare serve un gran colpo d'occhio, una buona dose di abilità nel colpire la pallina al centro della racchetta. Se poi sapete anche giocare a tennis ancora meglio. L'importante, comunque è saper obbligare il vostro avversario, computer o uomo che sia, a compiere un errore, sbigottito dalla vostra velocità di esecuzione dei colpi. Buona fortuna e cercate di emulare le gesta di Borg e McEnroe!

JOYSTICK PORTA 1 un giocatore
JOYSTICK PORTA 2 secondo giocatore

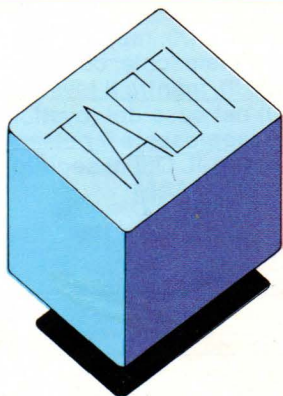
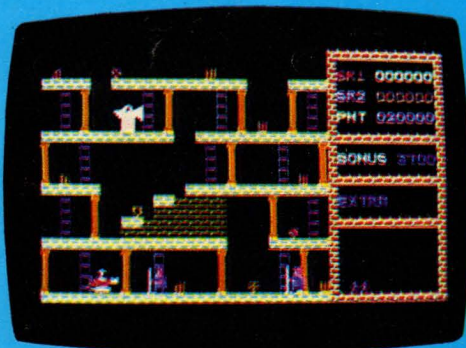
F3	erba=cemento=duro
F5	un giocatore=due=demo
F7	start

SECRET AGENT

Una missione impossibile per il nostro agente segreto che alla guida della sua Batmobile cerca di raggiungere il quartiere generale. Per farlo deve riuscire ad evitare di essere speronato dai molti nemici del suo Paese. Ha la possibilità però di sparare con il cannoncino di bordo e, a sua volta, di gettare fuori strada, come in un autoscontro, i propri nemici. Quando poi apparirà il mare, l'auto sa tramutarsi velocemente in un motoscafo d'altura dai razzi potentissimi. Buona missione!

158 - 177

JOYSTICK PORTA 2

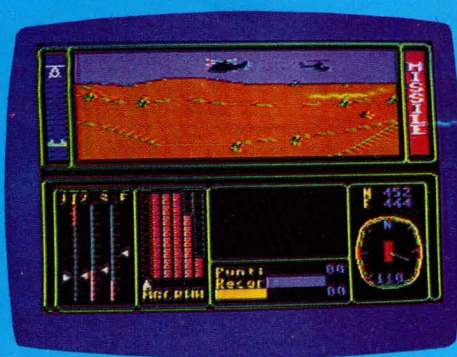
CASTLE

Il compito del nostro cavaliere senza macchia né paura è di conquistare la forza mistica grazie alla forza della sua spada, la mitica Excalibur. Deve riuscire a prendere i pezzi di porta e una volta riuniti passare nelle diverse sale del castello. Intanto un nugolo di frecce avvelenate gli arriva addosso. Come se non bastasse ci si mettono anche i fantasmi ad attaccarlo. In verità servendosi dei montacarichi se la può cavare meglio!

177-207

JOYSTICK PORTA 1

F3	un giocatore
F5	due giocatori
•	salta
A	sinistra
2	destra
3	sale
RETURN	scende

HELICOPTER

Si tratta probabilmente del più completo programma di simulazione bellica in tempo reale mai scritto per un Home Computer. A livello più elementare si può giocare come un semplice gioco avventuroso, mentre il giocatore più accorto potrà servirsi dell'"intelligence map" per individuare e distruggere gli obiettivi prescelti. I giocatori più avanzati potranno proteggere le proprie basi con le mine, soccorrere gli avamposti attaccati con l'aviazione e con le truppe di riserva e anche intercettare e distruggere i veicoli nemici (in terra e nell'aria) pur trovandosi in volo tra una base e l'altra. Una partita può durare dai cinque secondi alle cinque ore, a seconda della bravura e dell'acume tattico del giocatore.

I controlli - Le parole o i numeri tra parentesi, come ad esempio (RETURN) o (X), rappresentano i tasti del Commodore 64. La funzione dei tasti è espressa in lettere maiuscole, come ad esempio PIÙ VELOCE o PIÙ LENTO. Il joystick della Porta 1 diventa qui (JI), mentre il joystick dell'entrata 2 è (J2). Le posizioni del joystick sono indicate come (JIU) nel caso del joystick I verso l'alto, (J2L) nel caso del joystick 2 verso sinistra e così via. (J2F) rappresenta il pulsante del joystick: attenzione a non aprire mai il fuoco premendo il pulsante in JI. Qui di seguito, una breve lista dei principali comandi:

In volo:

(C)	A SINISTRA	(JID)
(()	PIÙ VELOCE	(JIU)

(Z)	A SINISTRA	(J2L)
(X)	IN BASSO	(J2D)
(?)	A DESTRA	(J2R)
())	IN ALTO	(J2U)

Intelligence map:

(f5)	ON/OFF MAP	
(Z)	OVEST	(J2L)
(X)	SUD	(J2D)
())	NORD	(J2U)
(?)	EST	(J2R)
(f3)	ON/OFF CURSORE	

Armamento sistemi d'arma:

(X) all'atterraggio alla base	ENTER ARMING SCREENS	(J2D)
RETURN	EXIT ARMING SCREENS	
(+)	AUMENTO ARMAMENTO	
(–)	DIMINUZIONE ARMAMENTO	
(f7)	PASSAGGIO AD ARMING SCREEN SUCCESSIVO	

Sistema di fuoco:

(CRSR)	SCELTA ARMA SINISTRA	(JIL)
(CRSR)	SCELTA ARMA DESTRA	(JIR)
(SPAZIO)	ON/OFF MIRINO ARMA	(J2F)
(SPAZIO)	FUOCO	(J2F)
(Z)	MIRINO A SINISTRA	(J2L)
(?)	MIRINO A DESTRA	(J2R)
(X)	MIRINO IN BASSO	(J2D)
())	MIRINO IN ALTO	(J2U)

Messaggi microschermo:

(V)	POSIZIONE E STATO BASE I
(B)	POSIZIONE E STATO BASE 2
(M)	POSIZIONE E STATO BASE 3
(N)	POSIZIONE E STATO BASE 4

Controlli generali del gioco:

(f3) durante visione intelligente map	GIOCO INTERROTTO
da (l) a (4) all'inizio del gioco	LIVELLO (il 4 è il più difficile)

Inizio del gioco.
Dopo aver caricato si comincia a giocare scegliendo il livello di difficoltà sui tasti da (l) a (4). Il (4) è il più difficile. In ogni partita vi sono concesse tre 'vite', dopo di che sarete restituiti al punteggio.

La missione.
Avete quattro basi, alle quali dovete fornire truppe e appoggio aereo. La Base I ha una riserva illimitata di armi e carburante, e ha la capacità di rimettere istantaneamente in piedi i feriti provenienti dalle altre basi. All'inizio, tutte le basi dispongono di trenta soldati perfettamente equipaggiati. I veicoli terrestri alleati si spostano sul terreno indipendentemente dal vostro controllo, e siete voi a fornire il solo appoggio aereo di cui dispongono gli alleati. I veicoli terrestri nemici convergeranno lentamente sulle vostre basi, a meno di non venire fermati dai mezzi terrestri alleati (queste battaglie autonome si possono occasionalmente osservare sull'intelligence map o sullo schermo di volo), dalle mine che avete lanciato o dalle altre armi del vostro elicottero.
Potete attaccare tutti i veicoli che volete e tutti gli obiettivi segnati in rosso sull'intelligence map (le postazioni alleate sono segnate in verde). Le vostre basi possono essere subito travolte da un attacco diretto dei carri armati nemici, oppure possono subire semplicemente delle perdite a causa di attacchi indiretti o di minore entità. Perdendo la Base I perderete anche le scorte di armi e di carburante, e così il gioco giungerà ben presto ad una conclusione negativa (per voi).
All'inizio del gioco appariranno alcuni edifici neutrali che non si possono colpire a meno che non cadano in mano al nemico: in questo caso, appariranno in rosso sulla intelligence map. Analogamente, se una delle vostre basi sarà conquistata dal nemico, verrà segnata in rosso e diventerà un obiettivo. Prima che il gioco ricominci con un campo di battaglia completamente nuovo, disporrete di tre 'vite'.

Armamento dell'elicottero.
Alla Base I vi verrà immediatamente presentato un arming screen che vi permetterà di scegliere le armi e i soldati che vi accompagneranno nella prossima sortita. Se non vi va di scegliere delle armi particolari, basterà premere (RETURN) per ricevere l'armamento standard ed essere pronti alla missione. In caso contrario, premete (f7) per entrare nel primo arming screen, che con FUEL vi permetterà di fare il pieno di carburante. Premendo i tasti (+) e (—), sarete in grado di modificare di un'unità per volta il vostro carico. Toccherà a voi deciderne la composizione: potete ad esempio caricare molto carburante e poche armi, oppure pochissime armi e molti soldati.
Una volta decisa la quantità di carburante desiderata, premete (f7) per passare alle armi, che potrete esaminare e scegliere. Composto il carico, potrete tornare all'inizio: a questo punto, premendo il tasto (RETURN), potrete cominciare la partita.
Il cannoncino, le mitragliere e i razzi aria-terra non dispongono di un sistema di guida, e sparano soltanto nella direzione di volo dell'elicottero. Contro i carri armati saranno quindi meno efficaci dei missili anticarro filoguidati HOT, che si possono puntare indipendentemente dalla direzione di volo dell'elicottero. Ci sono anche dei missili antiaerei a ricerca di calore che riescono a centrare gran parte dei velivoli che si presentano di fronte senza bisogno di puntare. Per finire, ci sono delle mine che si potranno utilmente impiegare attorno alle basi per respingere gli attacchi nemici. Attenzione a non sganciare le mine sulle vostre stesse basi! Tenete conto che in questo gioco vi è concesso di portare più armi di quante ne potreste mai portare nella realtà.

Intelligence map.
Potete studiare a vostro piacimento l'intelligence map premendo il tasto (f5). Premendo una seconda volta il tasto (f5) farà riapparire il normale schermo di volo. La mappa rappresenta il campo di battaglia in rilievo: ad esempio, la pianura è in quadrati scuri, le alture sono in quadrati chiari e tutto il resto è in varie sfumature intermedie. Basi e veicoli sono rappresen-

tati sulla mappa da simboli. Per spostarvi sulla mappa usate i tasti direzionali. I veicoli alleati sono rappresentati da simboli verdi, mentre il nemico è sempre in rosso.
Sono impiegati i simboli seguenti:

T maiuscola=Carro armato

H maiuscola=Casa o altro edificio

V maiuscola=Veicoli (autocarri e rampe lanciamissili)

F maiuscola=Artiglieria

L maiuscola=Il vostro elicottero

E maiuscola=Stazione radio/base nemica

Due quadretti verdi
cerchiati=La vostra base/pista d'atterraggio

Riquadro nero=Zona minata

Le coordinate del centro dell'intelligence map appariranno sullo schermo in cima alla bussola. Azionando il cursore dell'intelligence map premendo (f7), la sua posizione esatta durante gli spostamenti apparirà sul miscroschermo. Potrete rendervi conto delle vostre coordinate e cambiare direzione in modo di intercettare un veicolo osservato sulla mappa. Purtroppo, l'intelligence map non può che fornire le informazioni più recenti di cui è in possesso: può così capitare di cercare invano di intercettare un veicolo che si è appena spostato dall'ultima posizione in cui risultava sulla mappa.
Di solito, tuttavia, la mappa è molto utile, specie per gli atterraggi. Atterrando molto lentamente, potrete vedere l'elicottero che si porta in posizione sulla verticale della base e che si sofferma un po' in questa posizione prima di posarsi. Si noti che è impossibile controllare l'elicottero e al tempo stesso guardare la mappa.

Messaggi e rapporti-base.
Si può usare il microschermo per trovare le coordinate delle basi e informarsi su quanti feriti e quanti soldati in condizioni operative ci sono in ciascuna di esse. Per ottenere queste informazioni, basta premere i tasti (V), (B), (N) o (M), che corrispondono rispettivamente alle basi 1,2,3 e 4. Se si riesce a riportare alla base 1 dei soldati feriti, questi sono immediatamente restituiti al servizio attivo e possono essere schierati dove si vuole. Quando una base viene attaccata, il numero dei suoi feriti aumenta. Basta anche un attacco di poco conto a travolgere una base rimasta priva di uomini validi.

Controlli di volo.
Il vostro elicottero si vede da dietro, in direzione nord (O gradi) o sud (180 gradi), e il punto di vista cambierà quando l'elicottero si avvicinerà all'est (90°) o all'ovest (270°). Per sapere su che rotta vi trovate, tenete d'occhio la bussola e le coordinate di volo che appaiono appena sopra di essa. Si tenga conto che più alta è la quota a cui si vola, più numerosi saranno gli attacchi del nemico.
Nella parte inferiore sinistra del normale schermo di volo troverete tre quadranti: 'T' dà la temperatura del motore (i motori sono due), 'S' dà la velocità (avanti e indietro) e 'F' dà il livello

del carburante. Badate a non surriscaldare i motori e a non rimanere a secco di carburante. Quando atterrate, consultate l'intelligence map per sincerarvi d'essere direttamente sopra a una base, controllate l'altimetro per far sì che la discesa sia lenta e graduale e il quadrante 'S' per controllare se siete fermi sulla stessa verticale oppure se vi state spostando molto lievemente.

Uso delle armi.
Il procedimento si divide in due o tre fasi. Per prima cosa, scegliete il sistema d'arma che volete usare premendo i tasti (CRSR) o (CRSR)- o, se si usa il joystick, premendo (JIL) o (JIR). Fatto ciò, un piccolo cursore (SCELTA ARMI) comincerà a muoversi sotto i sei indicatori di 'stato dell'arma' posti in fondo al normale schermo di volo. Questi indicatori sono così contrassegnati:

R=Razzi aria terra	Non guidati
G=Mitragliere	Non guidate
C=Cannoncino 20mm. Oerlikon	Non guidato
W=HOT anticarro filoguidati	Filoguidati
H=Antiaerei Sidewinder a ricerca di calore	Ricerca di calore
M=Mine a sgancio	Sgancio

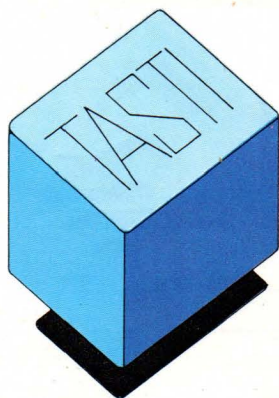
Si può usare un solo sistema d'arma per volta. Il sistema attivo è quello sotto il quale c'è il cursore scelta armi. Tutte le armi vengono azionate premendo il tasto (SPACE)FIRE oppure (J2F) sul joystick. I missili a ricerca di calore sono inefficaci sulle lunghe distanze, se c'è un angolo molto ampio tra elicottero e bersaglio e se i jet nemici sono molto veloci. Le mine sganciate risultano sull'intelligence map e sono efficaci contro tutti i veicoli terrestri del nemico. Sulla mappa potere avere contemporaneamente fino a un massimo di sessanta quadretti minati. Attenzione: le mine si possono sganciare solo quando è in display l'intelligence map. Un quadretto minato sarà efficace contro due veicoli nemici, dopo di che sarà innocuo e sparirà dalla mappa.
Con tutti gli altri sistemi d'arma, premendo per la prima volta il tasto (SPACE)FIRE oppure il (J2F) si attiverà un display infrarosso d'attacco. Le armi non guidate andranno nella stessa direzione dell'elicottero, e quindi dovranno essere mirate con i controlli di volo prima d'essere azionate premendo per una seconda volta il tasto (SPACE)FIRE o (J2F).
I missili HOT sono filoguidati e indipendenti dalla direzione di volo dell'elicottero, e dunque subito dopo essere stati lanciati da una seconda pressione su (SPACE)FIRE o (J2F) si possono guidare sul bersaglio usando i tasti del controllo di volo senza modificare la rotta- e quindi sarà meno probabile che andiate a sbattere contro una collina mentre fate fuoco!

Livelli di difficoltà.
Si può scegliere un grado di difficoltà dall'1 al 4. Con l'aumentare della difficoltà, le forze nemiche si spostano sempre più velocemente, e i loro attacchi missilistici si fanno sempre più frequenti e precisi.

Punti

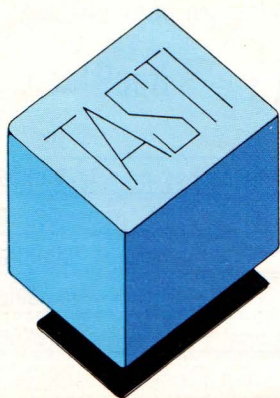
Jet	1000 punti
Basi/stazioni radio nemiche	1000 punti
Elicottero	750 punti
Carro armato	400 punti
Postazione artiglieria	350 punti
Autocarri e rampe lanciamissili	250 punti
Edifici in mano al nemico	100 punti

KONGO II

Una giostra in cui è in palio non soltanto l'onore del nostro eroe ma anche la vita della sua damigella che dall'alto della giostra continua invano a chiamare aiuto. Per salvarla il suo fidanzato non ha che una strada: risalire faticosamente e con tanto coraggio lungo la giostra cercando di evitare i carrelli dell'ottovolante che ogni tanto arrivano velocissimi e che, se non sta più che attento, lo travolgono mortalmente. Qualche bomba serve a salvarsi momentaneamente ma è un rimedio di cui non si può abusare.

JOYSTICK PORTA 1

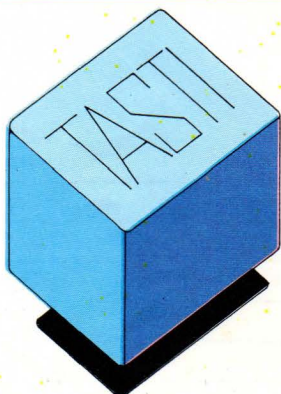
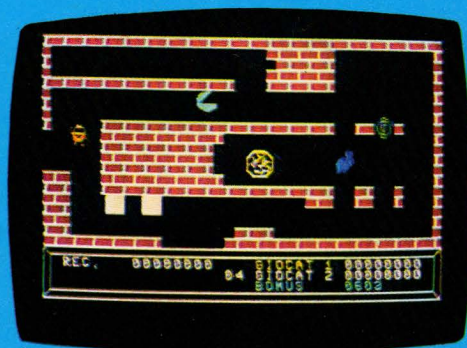
SPACE	bomba
2	destra
CONTROL	sinistra
1	sale
←	scende

PEGASO

Riviviamo assieme la mitica avventura di Pegaso, il cavallo alato che stavolta ha a che fare con alcuni fantasmi che sembrano essere usciti da Ghostbusters. Invece si tratta di animaletti dalla cattiveria senza confini che attaccano il cavallo alato da ogni parte mettendolo in grave difficoltà. Pegaso prova a saltare e a sfuggire al loro abbraccio mortale ma l'unica via di scampo rimane il suo fluido mortale che lo toglie dagli impicci più di una volta.

JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP	finisce=parte
F1	inizio pausa
F3	fine pausa
H	record

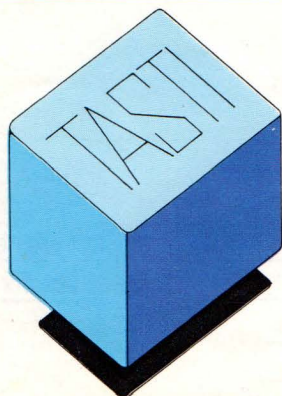
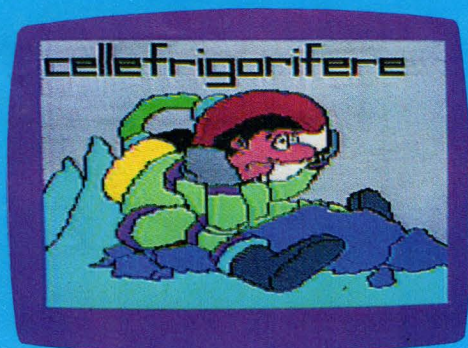
LABIRINTO SUBACQUEO

In effetti a prima vista non sembra un vero e proprio labirinto subacqueo ma procedendo nel gioco vi accorgerete che è proprio nell'elemento liquido che si svolge la parte più interessante del gioco, quando è in ballo la vostra stessa esistenza e quando la vostra abilità non è più sufficiente a tenervi in vita. Sì, perché questo è uno dei giochi in cui la componente fortuna ha la maggiore importanza. Senza l'aiuto della Dea bendata non vale neanche la pena iniziare. Se no state pure tranquilli che il gioco durerebbe veramente poco.

64-

JOYSTICK PORTA 2

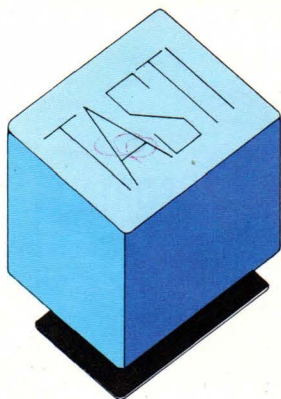
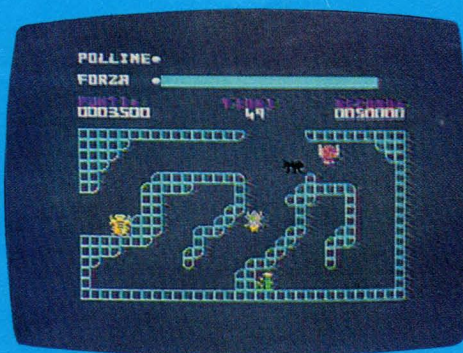
A	scelta opzioni
Q+SPACE	scelta opzioni

CELLE FRIGORIFERE

Il nostro indomito personaggio è alle prese con la decontaminazione di un intricato groviglio di celle frigorifere in cui migliaia di microbi si aggirano pericolosissimi. Lo scafandro del nostro intrepido comandante non è troppo resistente e più gli servono i razzi posti posteriormente allo scafandro e che danno all'eroe una parvenza di velocità, se non altro sufficiente a sfuggire per un po' l'attacco dei virulenti nemici. Non sempre però lo sparo del laser fotonico ce la fa a fermare i microbi. Peccato: era un eroe!

JOYSTICK PORTA 2

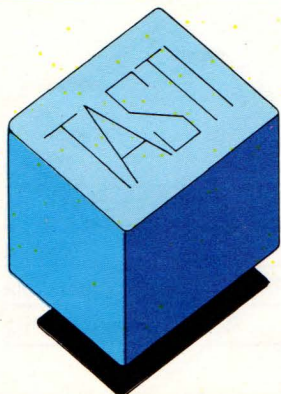
Z	sinistra
X	destra
Q	alto
A	basso
SHIFT	salta
SPACE	spara

POLLINE

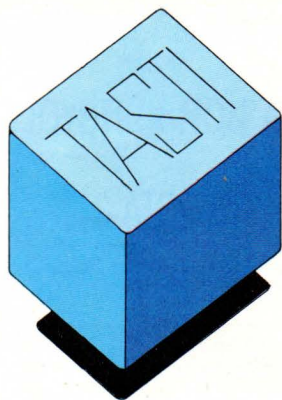
Alla ricerca di Franchino, un nostro amico di vecchia data! Per ritrovarlo ci serviamo del fiuto solitamente infallibile di un'ape che volando di fiore in fiore alla ricerca del polline ci saprà alla fine indicare la strada giusta per riabbracciarlo. Ma anche l'ape deve superare le sue belle peripezie per mangiare il nettare. Come in tutte le situazioni della vita il nettare si gusta solo dopo innumerevoli fatiche e questa situazione non fa eccezione. L'ape va in giro per i diversi quadri dello schermo e il suo slancio vitale se non mangia crolla verticalmente.

JOYSTICK PORTA 1/2

S/A	musica sì/no
O	sinistra
P	destra
SPACE	vola
RESTORE	fine partita

ERCOLE

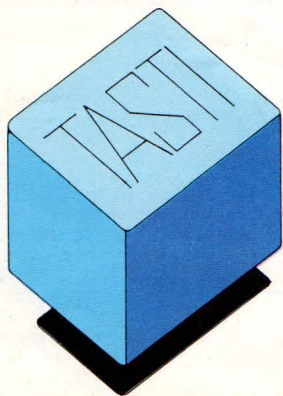
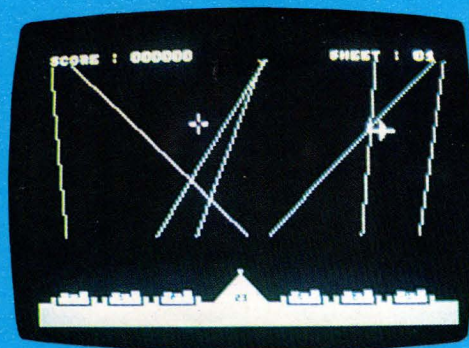
Ma quante sono le fatiche del povero Ercole? Credevamo fossero dieci ma in questo gioco vediamo con terrore che sono di più! Il nostro indefesso campione inizia impossessandosi della pelle di un leone, prosegue uccidendo l'Idra, poi deve catturare viva una cerva. Indi deve far la stessa cosa con un cinghiale. Quindi deve pulire delle stalle, poi liberare la palude di Stinfalo, poi catturare il toro di Creta, quindi domare le cavalle antropofaghe, conquistare il possesso di una mandria, impadronirsi dei pomi delle Esperidi. Uffa, che fatica!

JOYSTICK PORTA 1

MASSI

Inoltrati nella terra inospitale dei Massi alla ricerca di rarissimi funghi. Puoi riuscire nell'impresa solo grazie alla tua formidabile tuta, dotata di razzi di spostamento potentissimi che ti permettono di muoverti con facilità e di allontanarti velocemente dalle insidiose piante che crescono immediatamente al tuo passaggio. Al tuo inseguimento si lanciano mortali robots, custodi del labirinto. Per evitare una fine prematura puoi tentare di schiacciarli sotto un masso facendoti inseguire o addirittura innescare una delle 5 bombe che hai a disposizione. Bada bene però di avere sufficiente spazio di fuga per non essere coinvolto nell'esplosione che distrugge tutti i nemici ed il terreno entro un certo raggio di azione. Non sprecare le bombe perché potrebbero servirti per aprire determinati percorsi! Inoltre non sostare sotto i massi perché faresti una brutta fine e fai attenzione all'uccello ostile che nasce dall'uovo dopo un certo periodo di tempo.

JOYSTICK PORTA 2

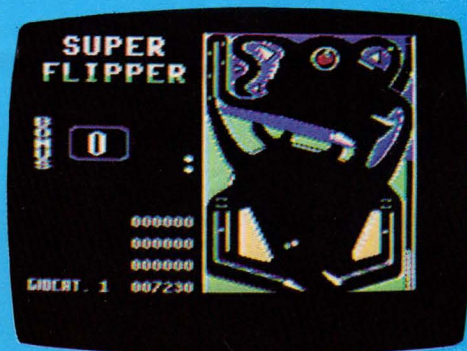
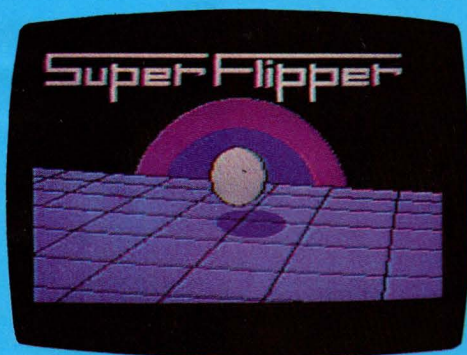
SPARO	inizio partita
SHIFT LOCK	inserire/disinserire pausa
RESTORE	fine partita

BATTAGLIA STELLARE

Alla guardia della nostra galassia vediamo con terrore che un'orda di astronavi aliene si sta avvicinando in formazione d'attacco alle nostre sei basi. Diamo immediatamente l'allarme ma intanto l'attacco ha inizio. Prima lentamente poi sempre più confusamente subiamo gli attacchi delle astronavi nemiche che il nostro cannone laser deve disintegrare prima che colpiscano una delle sei basi. Dobbiamo nel contempo stare attenti a non sprecare colpi se no alla fine dell'attacco ci troveremmo a vedere inermi le nostre basi saltare per aria una dopo l'altra.

INIZIO [illegible] (50) FINE 84

JOYSTICK PORTA 2

SUPER FLIPPER

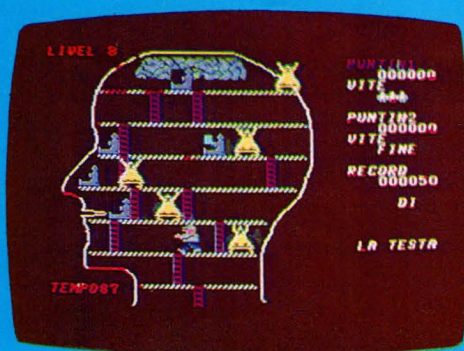
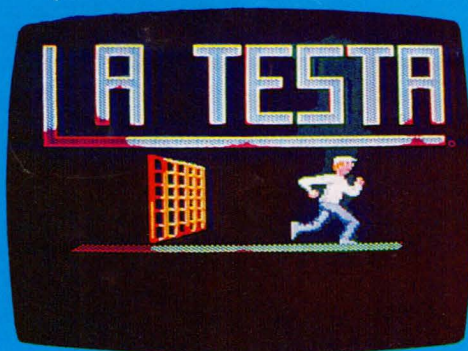
Realizzare più punti del vostro avversario o superare il vostro primato personale è lo scopo di questo gioco. A voi spetta il compito di mantenere la pallina in campo facendola rimbalzare contro i respingenti e colpendo i bersagli per realizzare il maggior numero di punti possibile e guadagnare i punti di bonus. Se riuscite ad abbattere tutti i bersagli in basso a sinistra ed a destra attivate i magneti grazie ai quali è possibile salvare le palline che finiscono nei corridoi laterali; lo stato di magnete attivo è segnalato da una freccia lampeggiante. Questo modello di flipper presenta due corridoi da imboccare: uno di essi trattiene la palla quando vi finisce dentro e la restituisce se riuscite a colpire l'apposito bersaglio o dopo che la terza pallina è stata imprigionata. State attenti però che le tre palline vengono restituite contemporaneamente e avrete un bel da fare a tenerle tutte in gioco!

INIZIO 84 FINE 127

JOYSTICK NON ATTIVO

SHIFT	abilita selezione giocatori/inizio partita
SPAZIO	selezione numero giocatori
STOP	inserire/disinserire pausa
H	visualizzazione/abbandono classifica

C=	flipper sinistro
SHIFT	flipper destro/lancio pallina
SPAZIO	spinta
F5	molla avanti
F7	molla indietro
Z X C V	magnete sinistro
M , . /	magnete destro

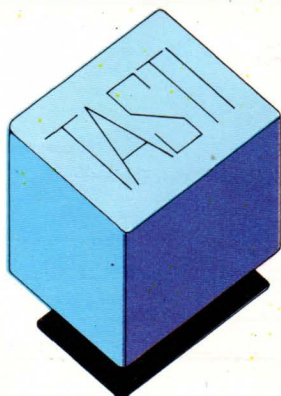
LA TESTA

Il paziente affidato alle tue cure soffre di terribili emicranie. Per alleviargli il dolore devi raccogliere gli impulsi che nascono in una qualunque parte della testa e portarli al cervello. Se invece gli impulsi si formano nel cervello devi portarli al collo. Mentre svolgi il tuo compito evita i vari esseri ostili, se necessario distruggili col tuo atomizzatore, ma soprattutto neutralizza l'omino col martello prima che riesca a raggiungere il cervello e causare al tuo paziente un doloroso mal di testa. Se riesci a sopravvivere abbastanza a lungo accedi a un successivo livello di gioco.

JOYSTICK PORTA 2

1 2	numero giocatori
Z	sinistra
X	destra
;	su

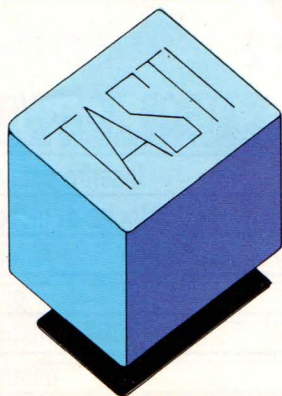
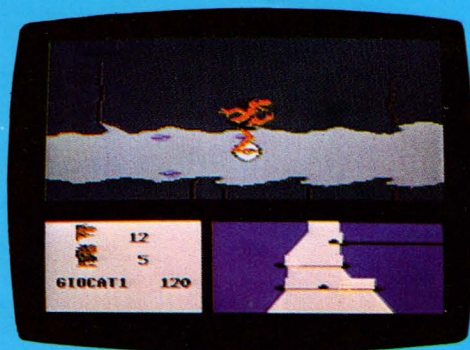
/	giù
1 .. 8	livello di difficoltà
SPAZIO o SPARO	sparo/conferma scelte
SHIFT LOCK	inserire/disinserire pausa
F1	abilitare musica
F3	disabilitare musica
RESTORE	fine partita

GURU

Preparati ad intraprendere un viaggio nel tempo per poterti impadronire del favoloso tesoro degli Zulù, custodito in un intricato labirinto di ben 25 sezioni. Una volta raggiunta l'antica tribù devi riuscire a raccogliere ben 100 maschere d'oro evitando i guerrieri, irriducibili guardiani del tesoro. Per difenderti puoi attivare lo scudo protettivo di cui tuttavia non devi abusare per non azzerare il livello di energia e rimanere così privo di difesa. Ma le difficoltà non sono tutte qui! Infatti il labirinto è disseminato di pentoloni magici che, se toccati, lo rendono invisibile. Per farlo riapparire devi raccogliere una maschera e fare molta attenzione a non toccare nel frattempo un altro pentolone perché altrimenti ti smaterializzerai. Inoltre devi portare a termine la missione velocemente perché puoi rimanere nel passato solo per un breve periodo. Affrettati quindi a calpestare i ragni perché quando appaiono il tempo scorre velocissimo.

JOYSTICK PORTA 2

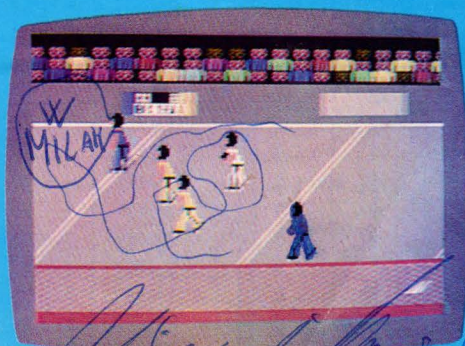
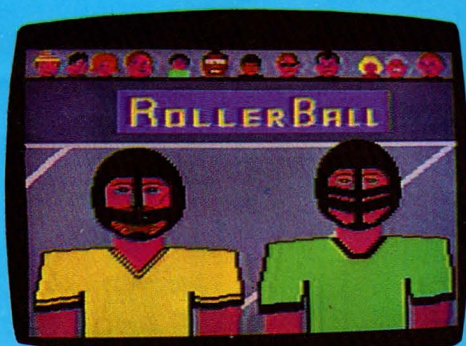
Tasto	Funzione
SPAZIO o SPARO	inizio partita/scudo/disinserire pausa
H	inserire pausa
1 2 3 4	velocità di gioco
:	su
.	giù
Z	sinistra
X	destra

IL CAVERNICOLO

Il gioco è molto coinvolgente ed ha una grafica curata nei minimi particolari. Dovete aiutare un cavernicolo a raggiungere la cima di una montagna per scoprire il significato della vita. Il nostro amico, procedendo con la sua fedele ruota alla velocità che desidera, deve raccogliere tutto ciò che trova lungo il sentiero che si inerpica sulla montagna e all'interno delle gallerie che gli permettono di accorciare il cammino. In tal modo potrà pagare il pedaggio per accedere al livello successivo ed avvicinarsi alla fatidica meta. Per riuscire nell'impresa dovrà fare attenzione a non precipitare nel vuoto od a schiantarsi contro le rocce, dovrà schivare massi, buche, stalagmiti e l'informe mostro verde della montagna, ma soprattutto dovrà tenere d'occhio sulla mappa la posizione (indicata da un rombo) del temibile, barbuto cavernicolo che odia tutti gli uomini, il cui urlo terrificante è letale.

JOYSTICK PORTA 2

F1	1 giocatore/montagna 1
F3	2 giocatori/montagna 2
F5	montagna 3
SPARO	inizio partita
RESTORE	fine partita

ROLLERBALL

Nell'anno 2010 le dispute mondiali non si svolgono più sul campo di battaglia, ma nell'arena circolare adibita al ROLLERBALL, un gioco pazzesco in cui nessun colpo è proibito. Sul campo si fronteggiano due squadre di cinque giocatori che devono cercare di afferrare la palla lanciata, abbattere la difesa avversaria e soprattutto segnare. Le azioni sono fulminee: è un gioco da duri, che però stavolta vi potrete permettere di praticare con qualunque fisico affrontando il computer o un amico in una sfida all'ultimo sangue.

JOYSTICK PORTA 1,2

SPAZIO o SPARO	inizio partita
F1	colore maglia giocatore 1
F3	colore maglia giocatore 2
F5	avversario (C64 a livello 1 .. 6 o giocatore)
STOP	fine partita

IL TOTOCALCIO

due sistemi per giocare e magari vincere

1 X 2 1 X 2

N° Progress.	Partite in Sistema		Sviluppo integrale del sistema	
	Triple	Doppie	Colonne totali di sviluppo	Colonne Premio 2ª Categoria
1	14	0	4.782.969	28
2	13	0	1.594.323	26
3	12	0	531.441	24
4	11	0	177.147	22
5	10	0	59.049	20
6	9	0	19.683	18
7	8	0	6.561	16
8	7	0	2.187	14
9	6	0	729	12
10	5	0	243	10
11	4	0	81	8
12	3	0	27	6
13	2	0	9	4
14	1	0	3	2
15	0	14	16.384	14
16	0	13	8.192	13
17	0	12	4.096	12
18	0	11	2.048	11
19	0	10	1.024	10
20	0	9	512	9
21	0	8	256	8
22	0	7	128	7
23	0	6	64	6
24	0	5	32	5
25	0	4	16	4
26	0	3	8	3
27	0	2	4	2
28	0	1	2	1

N° Progress.	Partite in Sistema		Sviluppo integrale del sistema	
	Triple	Doppie	Colonne totali di sviluppo	Colonne Premio 2ª Categoria
29	13	1	3.188.646	27
30	12	1	1.062.882	25
31	11	1	354.294	23
32	10	1	118.098	21
33	9	1	39.366	19
34	8	1	13.122	17
35	7	1	4.374	15
36	6	1	1.458	13
37	5	1	486	11
38	4	1	162	9
39	3	1	54	7
40	2	1	18	5
41	1	1	6	3
42	12	2	2.125.764	26
43	11	2	708.588	24
44	10	2	236.196	22
45	9	2	78.732	20
46	8	2	26.244	18
47	7	2	8.748	16
48	6	2	2.916	14
49	5	2	972	12
50	4	2	324	10
51	3	2	108	8
52	2	2	36	6
53	1	2	12	4
54	11	3	1.417.176	25
55	10	3	472.392	23
56	9	3	157.464	21
57	8	3	52.488	19
58	7	3	17.496	17
59	6	3	5.832	15
60	5	3	1.944	13
61	4	3	648	11
62	3	3	216	9
63	2	3	72	7
64	1	3	24	5

Nella terza cassetta vi proponiamo due metodi semplici (per la memoria del vostro 64, si intende) per giocare al Totocalcio. Si tratta dell'elaborazione di due metodi che richiederebbero ore di calcolo per giungere allo stesso risultato. Non è certamente una delle tante illusioni che giornalmente la stampa propina sotto forma pubblicitaria. 'Vincerete sicuramente un 13 e sei 12 con poche colonne' dicono alcuni annunci. Nulla di più falso. O meglio, vero ma solo in piccolissima parte in quanto non esiste sistema ridotto che possa garantire nella stessa maniera di uno integrale la corretta e sicura vincita.
Noi vi mostriamo due sistemi per la velocizzazione delle modalità di compilazione della schedina. Sta al vostro fiuto di giocatori capire se, ad esempio, l'Avellino riuscirà ad espugnare San Siro o meno. Eccovi comunque alcune tabelle che vi indicano lo sviluppo numerico dei sistemi.

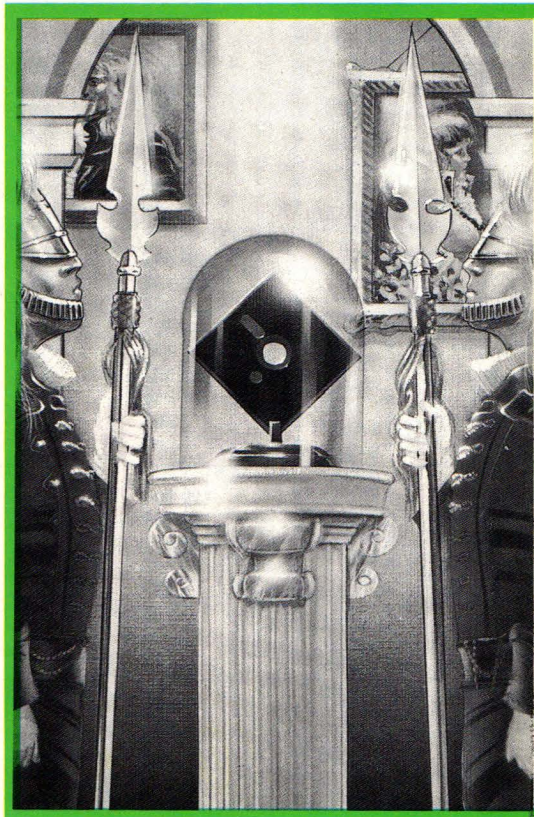
Nº Progress.	*Partite in Sistema*		*Sviluppo integrale del sistema*	
	Triple	*Doppie*	*Colonne totali di sviluppo*	*Colonne Premio 2ª Categoria*
65	10	4	944.784	24
66	9	4	314.928	22
67	8	4	104.976	20
68	7	4	34.992	18
69	6	4	11.664	16
70	5	4	3.888	14
71	4	4	1.296	12
72	3	4	432	10
73	2	4	144	8
74	1	4	48	6
75	9	5	629.856	23
76	8	5	209.952	21
77	7	5	69.984	19
78	6	5	23.328	17
79	5	5	7.776	15
80	4	5	2.592	13
81	3	5	864	11
82	2	5	288	9
83	1	5	96	7
84	8	6	419.904	22
85	7	6	139.968	20
86	6	6	46.656	18
87	5	6	15.552	16
88	4	6	5.184	14
89	3	6	1.728	12
90	2	6	576	10
91	1	6	192	8
92	7	7	279.936	21
93	6	7	93.312	19
94	5	7	31.104	17
95	4	7	10.368	15
96	3	7	3.456	13
97	2	7	1.152	11
98	1	7	384	9

Nº Progress.	*Partite in Sistema*		*Sviluppo integrale del sistema*	
	Triple	*Doppie*	*Colonne totali di sviluppo*	*Colonne Premio 2ª Categoria*
99	6	8	186.624	20
100	5	8	62.208	18
101	4	8	20.736	16
102	3	8	6.912	14
103	2	8	2.304	12
104	1	8	768	10
105	5	9	124.416	19
106	4	9	41.472	17
107	3	9	13.824	15
108	2	9	4.608	13
109	1	9	1.536	11
110	4	10	82.944	18
111	3	10	27.648	16
112	2	10	9.216	14
113	1	10	3.072	12
114	3	11	55.296	17
115	2	11	18.432	15
116	1	11	6.144	13
117	2	12	36.864	16
118	1	12	12.288	14
119	1	13	24.576	15

LE UTILITY

Nella seconda cassetta, lato B, troverete una dozzina di utility che vi potranno essere particolarmente utili (lo dice la parola stessa, avrebbe aggiunto Ferrini) in tante piccole situazioni della vostra giornata di programmatori. Alcune di queste utility hanno una funzione più vicina alle tecniche di programmazione (Monitor, Super sort, Orologio), altre servono per i vostri conteggi (Visentini, gestione indirizzi, fatture, magazzino, equo canone), altre per chi è di scarsa memoria (archivio, archivio dischi), altre ancora per chi è particolarmente pigro (tasti funzione). C'è n'é anche una per i grafomani (Easy test). Insomma 12 piccoli 'servitori negri' per il Buana del Commodore 64 che non vuole accontentarsi di quanto gli propinano le varie Case di software ma che pretende dalla sua macchina qualcosa di più, sempre alla ricerca del meglio.

LE NOSTRE UTILITY:

- Archivio
- Monitor LM
- Orologio Cbm 64
- Easy text
- Super sort
- Conteggio Visentini
- Archivio dischi
- Tasti funzione
- Gestione indirizzi
- Gestione magazzino
- Gestione fatture
- Conteggio equo canone

SUA MAESTÀ L'UTILITY

MONITOR LINGUAGGIO MACCHINA

Come caricare
Per caricare il Monitor dalla cassetta digitare LOAD e premere RETURN. Per caricare dal dischetto occorrerà digitare LOAD "Monitor", 8,1 e premere RETURN.

Come inizializzare
Monitor carica nel blocco 4k del RAM a $COOO (decimale 49152); si tratta di un posto ideale, poiché non è impiegato dai programmi in Basic. Per richiamare Monitor basta digitare SYS12*4 096 oppure SYS49152, che metteranno in display i registri del processore (v. comando 'R' per ulteriori dettagli). N.B.: il valore che appare in display quando si inizializza il Monitor non va preso sul serio!

Come rilocare
Potete rilocare il Monitor se intralcia i vostri programmi oppure se volete farlo convivere con la cartuccia MIKRO ASSEMBLER, che impiega parte dell'area $COOO. Usate il comando 'T' per spostare il Monitor nella nuova posizione, poi il comando 'N' per correggere i riferimenti interni.

Istruzioni
ASCII TEXT ASSEMBLER
.7000 41 53 49 49 20 42 59' ASCII BY
.700B 54 45 53 00 00 00 00' TES.....
.7010' EXAMPLE
Questo esempio mostra come assemblare dei byte di testo nella memoria. La virgoletta ' indica l'inizio del testo e può trovarsi a qualsiasi punto della riga. Solo i caratteri ASCII validi vengono assemblati in memoria. Se vengono immessi più di otto caratteri, l'eccedenza viene ignorata. Se vengono immessi meno di otto caratteri e il resto della riga è vuoto, verranno assemblati in memoria solo quei primi caratteri, e non gli spazi vuoti. Man mano che ciascuna riga di testo ASCII viene assemblata, il monitor visualizza la riga come sopra, poi batte automaticamente la richiesta " e l'indirizzo esadecimale della riga successiva. Per uscire da questo modo operativo, premere RETURN senza immettere alcun testo.
Questo comando è molto utile quando si è messa in display una parte della memoria con il comando 'I'. Trasformate la richiesta ':' in " e poi cambiate il testo ASCII all'estrema destra del display. Premendo RETURN, ogni cambiamento risulterà sia nel codice esadecimale alla sinistra dello schermo che in memoria.

A ASSEMBLE
.A 2000 A9 12 LDA # S12
.A 2002 9D 00 80 STA $8000
.A 2005 TAX: garbage
In questo caso, l'utente ha cominciato ad assemblare il codice macchina a 2000 esadecimali. La prima istruzione è stata di caricare l'accumulatore con il valore 12 esadecimali. Man mano che ciascuna riga di codice macchina è assemblata, il monitor rivisualizza la riga come sopra e poi batte la richiesta 'A' e l'indirizzo esadecimale della riga successiva, il tutto automaticamente. Per uscire da questo modo operativo, basta premere RETURN senza immettere alcun codice macchina. Quando si immette in codice macchina, la sintassi è la stessa dell'output del disassemblatore. Un ':' può essere usato per troncare una riga, facendo in modo che il monitor ignori il resto della riga (utile quando si devono apportare dei cambiamenti).
Disassemblata una parte del codice macchina col comando 'D', si può cambiare la richiesta '.' in 'A' e poi cambiare le istruzioni in codice macchina all'estrema destra del display. Premendo RETURN, ogni cambiamento risulterà sia nel codice esadecimale alla sinistra dello schermo che in memoria.

B BREAK SET
.B 1000 007F
Ciò stabilisce uno pseudo punto di rottura sulla ricorrenza 7F esadecimali dell'istruzione nella posizione 1000 esadecimali. BREAK SET è attivo soltanto quando si usa il comando quick trace. Un BREAK SET con un solo indirizzo si ferma alla prima ricorrenza di tale indirizzo.

C COMPARE MEMORY
.C 1000 2000 COQO
Questo esempio confronta il contenuto della memoria da 1000 a 2000 esadecimali con il contenuto della memoria che inizia a COQO esadecimali. Il moni-

tor batterà le posizioni dei byte inuguali.

D DISASSEMBLER
.D 2000
., 200 A9 12 LDA # $12
., 2002 9D 00 80 STA $8000
., 2005 AA TAX
Il codice macchina che ha inizio a 2000 esadecimali viene disassemblato fino alla fine della memoria. Premere il tasto RUN/STOP interrompe il disassemblaggio. Premere lo spaziatore lo interrompe e lo fa riprendere alternativamente. I tre byte che seguono all'indirizzo di memoria si possono modificare usando i tasti del cursore per spostare e cambiare i byte. Premendo RETURN, i relativi byte in memoria verranno cambiati, e in seguito il monitor disassemblerà nuovamente quella riga.

D 2000 3000
Serve a disassemblare il codice macchina tra 2000 e 3000 esadecimali.

.D 2000. (si noti il punto decimale)
Serve a disassemblare l'istruzione in codice macchina a 2000 esadecimali.

E EXAMINE MEMORY
.E COOO DOOO 20 E3 FF
In questo caso il monitor leggerà successivamente tre byte della memoria tra gli esadecimali COOO e DOOO, e logicamente li 'AND' erà con i primi tre byte memorizzati nella memoria di transito della maschera usando il comando 'M'. Questi tre byte sono poi confrontati con la sequenza di byte 20 E3 FF. Ogni volta che si trova un'identità, appare sul display l'indirizzo del primo byte. Usato con cautela, questo comando può servire a localizzare tutti i riferimenti a una certa area di memoria oppure tutti i comandi di chiamata indiretta ecc.

F FILL MEMORY
.F 1000 1100 FF
Dall'esadecimale 1000 al 1100, la memoria è riempita dall'esadecimale del byte FF.

G GO RUN
.G
Questo comando dà origine a un programma in codice macchina che si conduce con BRK: comincia a girare all'indirizzo del contatore di programmi, visualizzato dal programma 'R'.
.G 1000
Esegue un programma in codice macchina con origine in 1000 esadecimali.

H HUNT MEMORY
.H COOO DOOO 'READ
Il monitor darà la caccia in tutta la memoria compresa tra gli esadecimali COOO e DOOO alla stringa ASCII 'READ' e batterà l'indirizzo della sua locazione. Si può usare un massimo di venti caratteri.
.H COOO DOOO 20 E3 FF
Caccia tra gli esadecimali COOO e DOOO la sequenza di byte 20 E3 FF, e il monitor ne batterà l'indirizzo. Si può usare fino a un massimo di venti byte. HUNT può essere interrotto con il tasto RUN/STOP.

I INTERROGATE MEMORY
.I AOCO
.: AOCO D4 47 4F 54 CF 52 55 CE'TgotOruN
.: AOC8 49 C6 52 45 53 54 4F 52'iFrestor
In questo esempio compaiono i byte esadecimali e l'apposito testo ASCII dall'esadecimale 8200 alla fine della memoria. Premendo il tasto di fuga si interrompe il display; premendo lo spaziatore lo si fa alternativamente interrompere e ricominciare. Gli otto byte che fan seguito all'indirizzo di memoria possono essere modificati usando i tasti del cursore per spostare e cambiare i byte. Premendo RETURN verranno cambiati i relativi byte in memoria, e il monitor tornerà poi a visualizzare quella riga.
.I 8200 8280
Fa apparire in display i byte esadecimali e il testo ASCII da 8200 a 8280 esadecimali.
.I 8200
Visualizza solo i byte a otto esadecimali e il testo ASCII che comincia all'esadecimale 8200.

J JUMP TO SUBROUTINE
.J
Serve ad eseguire un sottoprogramma in codice macchina che termina con RTS e che comincia all'indirizzo del contatore di programmi visualizzato dal comando 'R'.
.J 1000
Esegue un sottoprogramma in codice macchina a 1000 esadecimali.

L LOAD
Carica qualsiasi programma su cassetta.
.L "RAM TEST"
Carica dalla cassetta il programma denominato "RAM TEST".
.L "RAM TEST"+08
Carica dall'unità 8 il programma denominato "RAM TEST".
.L "RAM TEST" 01 4000
Carica in memoria il programma su cassetta denominato "RAM TEST" a partire da 4000 esadecimali.

M MASK SET
.M
Richiede al monitor di visualizzare i byte correnti memorizzati nella memoria di transito della maschera da usare con il comando 'E'.
.M FF 00 FO
Il monitor immagazzinerà i byte FF 00 FO nella memoria di transito della maschera. Se si esamina ora la memoria usando il comando 'E' seguito da 8000 9000 20 00 EO, verranno visualizzati tutti gli indirizzi da 8000 a 9000 esadecimali contenenti un JSR alla memoria nel campo EOOO-EFFF.

N NEW LOCATE
Localizza tutte e tre le istruzioni in byte conservate in memoria tra 7000 e 77FF esadecimali che riferiscono la memoria tra 5000 e 5FFF esadecimali, e rettifica gli indirizzi-bersaglio con una compensazione aggiunta di 2000 esadecimali.
.N 77CD 77FF 2000 5000 5FFF, W
Modifica gli indirizzi a due byte memorizzati in una "word table" tra 77CD e 77FF esadecimali.
'New Locate' si ferma e disassembla ogni volta che viene impiegato un codice operativo difettoso. Si badi bene che esso non trasferisce il codice macchina, ma si limita a fissare gli indirizzi prima o dopo il suo trasferimento. 'New Locate' è anche in grado di rettificare gli indirizzi dei rami relativi, a patto che con la compensazione il ramo relativo non superi gli esadecimali 7F in entrambe le direzioni. Se ciò dovesse

verificarsi, viene visualizzato l'indirizzo dell'istruzione sulla ramificazione relativa, e 'New Locate' prosegue.

O OFF PRINTER
.O
Questo comando prima vuota la memoria di transito della stampante inviando un ritorno a margine, e poi chiude il file stampante restituendo il controllo al monitor.

P PRINTER ENABLE
.P
Apre un file all'unità numero 4, una stampante, in modo che tutto il successivo output dello schermo venga inviato alla stampante. Se si preme il tasto RUN/STP per porre fine a un comando, si invia alla stampante un ritorno carrello per vuotare la memoria di transito, poi viene chiuso il file stampante.

Q QUICK TRACE
.Q
Gira un programma in codice macchina all'indirizzo nel registro PC, visualizzato dal comando 'R'. L'esecuzione viene sorvegliata dal monitor, e ove si verifichi un codice operativo abusivo o un BRK l'esecuzione si interrompe con un 'R' in display. Oltre a ciò, viene costantemente controllato l'indirizzo di break impostato dal comando 'B', e il monitor entra nel modo walk all'ennesimo verificarsi di questo indirizzo. In ogni momento basterà comunque premere lo spaziatore per visualizzare i valori del PC e del contatore usato nel comando 'B'.
.Q 1000
Un programma in codice macchina a 1000 esadecimali viene eseguito e monitorato. L' esecuzione si può interrompere premendo il tasto RUN/STOP, che fa andare il monitor nel modo walk.

R REGISTER DISPLAY
.R PC SR AC XR YR SP RS
.; 8BCE 30 00 04 07 FF 00
Visualizza i valori del registro chip interno memorizzati quando
.V "RAM TEST" 08
Verifica il programma su dischetto "Ram Test" con quello in memoria.
.V "RAM TEST" 01 4000
Verifica il programma "Ram Test" su cassetta su un programma in memoria che inizia a 4000 esadecimali.

W WALK CODE
.W
Il monitor passa un programma in codice macchina a passo singolo, a cominciare dall'indirizzo memorizzato nel registro PC e visualizzato dal comando 'R'. I valori del registro chip interno e il disassemblaggio di ciascuna istruzione in codice macchina sono visualizzati prima dell'esecuzione dell'istruzione. In caso di codice operatore abusivo o di BRK, il walk si interrompe con un display 'R'. Per restituire il controllo al monitor basta premere il tasto RUN/STOP. La velocità di passo è regolata dallo spaziatore: premerlo brevemente per un solo passo, tenerlo premuto per un passo veloce.
.W 1000
Esegue e passa a passo singolo un programma in codice macchina a 1000 esadecimali.

X EXIT MONITOR
.X "
Restituisce il controllo al Basic.

Z SAVE TO CBM PET
.Z "RAM TEST" 01 4000 5000 6000
Memorizza su cassetta dai 4000 esadecimali ai 5000 esclusi, così che quando viene ricaricato nel CBM PET viene rilocato a 6000 esadecimali e più. I programmi memorizzati usando il comando 'S' non si possono caricare nel PET a causa del '3' in testata (sul 64 è il '3' e non l' '1' a inviare il carico all'indirizzo specificato nella testata di programma).
PASSAGGIO DA DECIMALE A ESADECIMALE
.54321
Batte .SD431

PASSAGGIO DA ESADECIMALE A DECIMALE
.SD431
Batte .54321

COMANDI DISCHETTO
I comandi dischetto dello ZOOM sono simili a quelli descritti nel manuale del vostro disk drive, al quale dovrete affidarvi per ulteriori particolari sulla sintassi. Qui di seguito troverete uno o due esempi di ciascun comando, ma alcuni comandi hanno parecchie forme possibili.
. ← Legge il messaggio di stato operativo attuale dal disk drive (si ipotizza la presenza di un'unità numero 8) e lo visualizza sullo schermo.
. ← $ Visualizza l'indirizzario del dischetto nel modulo usato per ultimo. Lo scrolling viene iniziato e interrotto premendo lo spaziatore, e il display abortito premendo il tasto RUN/STOP.
. ← $O Visualizza l'indirizzario del dischetto nel modulo O.
. ← $1: M ★ Visualizza i file i cui nomi cominciano per 'M'.
. ← VO Convalida il dischetto nel modulo O.
. ← R1: FRED=JOE Cambia in 'FRED' il nome di un file denominato 'JOE' sul dischetto nel modulo I.
. ← SO: TEST★ Cancella tutti i file che cominciano con le quattro lettere 'TEST' sul dischetto nel modulo O. Questo comando non ammette ripensamenti!
. ← N1. DISK 1, A1 Riformatta un dischetto nel modulo I con il titolo 'DISKI' e id 'AI'. Tutte le informazioni contenute nel dischetto andranno irrimediabilmente perdute.
. ← C1: ★=O: RON ★ Tutti i file del modulo I con un nome che comincia in 'ROM' vengono copiate sul dischetto del modulo I e ad esse viene attribuito lo stesso nome.
. ← D1=0 Il dischetto nel modulo I diventa un esatto duplicato del dischetto nel modulo 0. Qualsiasi informazione precedentemente memorizzata sul dischetto nel modulo I andrà irrimediabilmente perduta. Essendo i due dischetti esattamente uguali, hanno lo stesso ID. Bisogna usare molta cautela quando si usano dischetti con lo stesso ID.
. ← # PROGNAME Questo comando visualizza gli indirizzi d'avvio e di fine di un programma su dischetto (in questo caso, 'PROGNAME'). Si può usare per identificare i programmi in codice macchina che — volendo — si possono rilocare durante il caricamento usando il comando 'L'